



Prérequis installation

Version 3.7.0

TELELOGOS - 3, Avenue du Bois l'Abbé - Angers Technopole - 49070 Beaucouzé - France
Tel. +33 (0)2 41 22 70 00 - Fax. +33 (0)2 41 22 70 22
Web. www.telelogos.com - Email. support@telelogos.com

Prérequis installation

Publié le 04/08/2015

Chapitre 1. Infrastructure technique

1.1. Prérequis et dimensionnement

1.1.1. Évaluation du parc et des contraintes

- Combien de players devront être gérés par la plate-forme ?
- Combien de connexions par jour et par player ?
- Quelles sont les tranches horaires pour ces communications (24h/24, 20h-6h…) ?
- Quels sont les volumes moyens transférés à chaque communication ?
- Quels est la taille de la bande passante entre le serveur et les players ?

1.1.2. Évaluation de la taille de la base de données

Les définitions et les paramètres occupent une place minime dans la base de données. Les informations nécessitant une place importante sont les journaux et les résultats d'exécutions.

- Exécution d'un processus pour un player = 20 Ko
- Évaluation de la taille de la base de données maximum pour un processus par jour et par player :
  - Pour 4000 players et une conservation des historiques sur 30 jours :

    taille= 20 Ko * 4000 * 30 * 1 processus = 2,4 Go

1.1.3. Évaluation de la bande passante nécessaire ou du nombre d'accès simultanés

Le nombre de connexions simultanées entre le serveur et les players peut être ajusté dans Media4Display. Il peut varier entre 1 et 1024 et doit être adapté en fonction de la bande passante disponible. Ce nombre d'accès simultanés et la bande passante sont impactés par le volume moyen de données à transférer pendant une communication et la plage horaire de connexion des terminaux.

Ex. Un transfert de 50 Mo de données du serveur vers les clients avec un débit en download de 512 Kbits/s (ADSL). Temps de communication nécessaire pour synchroniser l'ensemble des players :

Débit central (siège)	50 players	100 players	500 players	1 000 players	5 000 players
10 Mbits/s (20 accès simultanés)	0h45	1h15	5h45	11h15	55h45
100 Mbits/s (200 accès simultanés)	0h15	0h15	0h45	1h15	5h45

1.1.4. Prérequis pour le serveur Media4Display

Media4Display s'appuie sur un composant Telelogos appelé MediaContact. C'est le cœur du système qui déclenche l'exécution des processus et gère la répartition des communications entre les serveurs de communication qui le composent. Il exécute les processus et instancie les serveurs de communication. Il reçoit les appels des communications entrantes et, en fonction de la charge des serveurs de communication, choisit celui qui sera mis en relation avec le player appelant.

Le logiciel MediaContact requiert :

- un processeur double cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- Microsoft Windows Server 2012, Microsoft Windows Server 2008 SP2, Microsoft Windows Server 2008 R2 SP1, 32 bits ou 64 bits
- 4 Go de RAM minimum
- 5 Go d'espace disque libre pour l'installation des fichiers du logiciel et de la base de données
- une plate-forme Microsoft SQL Server : Microsoft SQL Server 2008 ou supérieur, 32 bits ou 64 bits. Licence 10 utilisateurs (CAL) par cœur de processeur.



Microsoft SQL Server 2014 Express Edition est installé automatiquement lors de l'installation par défaut et est validé pour les configurations de moins de 50 players.

Le logiciel Media4Display requiert :

- MediaContact Serveur V 5.9.1 ou supérieur
- Microsoft .Net Framework 4.5 (voir le manuel d'utilisation pour Windows Server 2008, installé par défaut sous Windows Server 2012)
- IIS 8, IIS 7 (voir le manuel d'utilisation pour la procédure complète d'installation)
- Windows Media Player (voir le manuel d'utilisation pour la procédure complète d'installation)
- Microsoft Internet Explorer 8 ou supérieur
- add-on Adobe Flash Player version 9.0 ou supérieure pour Internet Explorer (sur un serveur Windows Server 2012, Adobe Flash Player s'installe par le biais d'une fonctionnalité, voir le manuel d'utilisation)
- Microsoft PowerPoint 2010 ou supérieur avec le composant partagé d'Office "Visual Basic pour Applications" (si diffusion de présentations PowerPoint)
- un accès à internet pour pouvoir utiliser la fonction de cartographie des players
- **un accès à internet pour pouvoir activer la licence du convertisseur iSpring de présentations PowerPoint en Flash** (si diffusion de présentations PowerPoint en mode Flash)

Si la connexion à la console Media4Display est basée sur une authentification Active Directory, MediaContact Serveur doit être installé en précisant un compte du domaine pour la configuration du service et des composants de MediaContact Serveur.

Si la connexion à la console Media4Display est basée sur une authentification LDAP, MediaContact Serveur doit être installé en précisant un compte qui ait accès au serveur LDAP, pour la configuration du service et des composants de MediaContact Serveur.

1.1.5. Prérequis pour le serveur de communication MediaContact

Il va gérer les communications avec les terminaux distants. Il peut gérer de 1 à 256 communications simultanées. Le nombre maximum de serveurs de communication est de 4. Par défaut un serveur de communication est installé sur le serveur MediaContact.

Le serveur de communication MediaContact requiert :

- un processeur double cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- si le serveur gère plus de 128 accès simultanés : un processeur quadri-cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- Microsoft Windows Server 2012, Microsoft Windows Server 2008 SP2, Microsoft Windows Server 2008 R2 SP1, 32 bits ou 64 bits

- 2 Go de RAM
- 20 Mo d'espace disque pour l'installation des fichiers du logiciel

1.1.6. Prérequis pour la passerelle de communication MediaContact

Elle va gérer les communications avec les terminaux distants. Elle peut gérer de 1 à 1024 communications simultanées. La passerelle s'installe généralement en DMZ.

La passerelle MediaContact requiert :

- un processeur double cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- si le serveur gère plus de 256 accès simultanés : un processeur quadri-cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- Microsoft Windows Server 2012, Microsoft Windows Server 2008 SP2, Microsoft Windows Server 2008 R2 SP1, 32 bits ou 64 bits
- 2 Go de RAM
- 20 Mo d'espace disque pour l'installation des fichiers du logiciel

1.1.7. Prérequis pour la console Media4Display

La console Web Media4Display fonctionne sur les navigateurs suivants :

- Microsoft Internet Explorer 8 ou supérieur (sous Windows)
- Mozilla Firefox (sous Windows)
- Google Chrome (sous Windows)
- Apple Safari 5.0 ou supérieur (sous Mac OS X)

Le langage Javascript doit être activé.

Pour pouvoir utiliser la fonction d'upload multiple de médias dans la médiathèque, le navigateur utilisé doit disposer d'une version à jour d'Adobe Flash Player. Si tel n'est pas le cas, l'ajout de médias ne peut se faire que fichier par fichier.

Pour pouvoir utiliser la fonction de prévisualisation intégrée à la console (par le biais d'un previewer public), Google Chrome/Mozilla Firefox doit disposer de l'extension/plugin Windows Media Player.

Pour pouvoir utiliser la fonction de cartographie des players, la console doit avoir un accès à internet.

1.1.8. Prérequis pour le player Media4Display Windows 

Le player Windows Media4Display peut gérer jusqu'à 4 écrans avec des flux différents. Les configurations suivantes sont minimales. Elles peuvent varier en fonction des médias diffusés.

Le player Windows Media4Display requiert :

- Windows 8.x (sauf version RT), Microsoft Windows 8.x Embedded, Microsoft Windows 7, Microsoft Windows 7 Embedded, Microsoft Windows XP SP2, Microsoft Windows XP Embedded SP2, 32 bits ou 64 bits
- RAM : 1 Go minimum
- espace disque : 100 Mo minimum pour l'installation des fichiers du logiciel

- Internet Explorer 8 ou supérieur
- Windows Media Player 10 ou supérieur
- ActiveX Adobe Flash Player 9 ou supérieur (si diffusion de Flash ou de présentation PowerPoint en mode Flash)
- Adobe Reader 9 (si diffusion de PDF)
- codecs vidéo (si diffusion de vidéos)
- plugin "Elecard MPEG-2 PlugIn for WMP" (si diffusion de streaming IP utilisant le protocole RTSP)
- Microsoft .Net Framework 2.0 (si utilisation du connecteur M4DExchange2010API.exe)
- MediaContact Client V 5.9.1 ou supérieur
- carte graphique compatible DirectX 9.0c
- option Bios : redémarrage automatique en cas de coupure secteur
- **si player en mode HTTP :** MediaContact Web Console V 5.9.1 (les prérequis d'installation d'IIS étant les mêmes que pour le serveur Media4Display)



Chaque version de Windows Embedded est différente. Certains composants pourront être ajoutés à la version de Windows Embedded afin de rendre le logiciel d'affichage dynamique totalement compatible avec le système d'exploitation. Il appartient à chaque utilisateur de vérifier durant une durée probante si tous les médias sont correctement diffusés avec le logiciel Media4Display.

Le player mono-flux Media4Display nécessite au minimum :

- un processeur double cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- une carte graphique ATI ou NVIDIA 128 Mo minimum

Le player bi-flux Media4Display requiert :

- un processeur double cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- une carte graphique ATI ou NVIDIA 256 Mo minimum

Le player quadri-flux Media4Display requiert :

- un processeur double cœur Intel-compatible 2.0 GHz (minimum)
- une carte graphique ATI ou NVIDIA 256 Mo minimum avec 2 sorties ou carte graphique ATI ou NVIDIA 512 Mo minimum avec 4 sorties

1.1.9. Prérequis pour le player Media4Display Android 

Le player Android Media4Display est mono-flux. Il requiert :

- Android 4.0 (Ice Cream Sandwich) ou supérieur / Android 4.2 (Jelly Bean) ou supérieur pour l'utilisation de l'écran de veille
- MediaContact Client V 5.9.1 ou supérieur
- **si player en mode HTTP :** MediaContact Web Console V 5.9.1 (les prérequis d'installation d'IIS étant les mêmes que pour le serveur Media4Display)
- **si utilisation de la fonction de mise en veille :** le matériel doit être compatible.

1.1.10. Prérequis pour le previewer Media4Display Windows 

Il existe deux types de previewers Media4Display : le previewer public et le previewer privé.

Le previewer public permet de prévisualiser les diapositives et les séquences directement dans la console Web. Il s'installe sur un poste dédié. Les configurations suivantes sont minimales :

- mêmes prérequis que pour un player Windows
- VLC 1.0.3 (fourni dans le package d'installation du previewer public) ou supérieur

Le previewer privé permet de prévisualiser les diapositives et les séquences directement sur le poste de l'utilisateur de la console Media4Display. Il s'installe sur le poste de l'utilisateur. Les configurations suivantes sont minimales :

- mêmes prérequis que pour un player Windows, hormis MediaContact Client qui n'est pas nécessaire
- VLC n'est pas nécessaire

1.1.11. Installation du serveur Media4Display sur un environnement virtuel

Le serveur Media4Display fonctionne sur les environnements virtuels VMware et Microsoft Hyper V. VMware et Hyper V sont régulièrement utilisés afin de faciliter les opérations de Support et de Tests. Toutes les fonctionnalités de Media4Display sont supportées.

Le player ne fonctionne pas sur les environnements virtuels VMware, Microsoft Virtual Server et Microsoft Hyper V.

1.1.12. Configuration des firewalls

Le serveur MediaContact doit être accessible à partir du réseau auquel les players vont se connecter. Les players contacteront le serveur soit par une adresse IP publique soit par une adresse IP privée.

Une configuration du ou des firewall(s) est nécessaire afin de permettre le trafic entre le player et le serveur. 2 cas sont possibles :

- Le player se connecte au serveur MediaContact : le firewall du serveur doit ouvrir un accès entrant pour les ports TCP 1300 et 1310 (et 1311 si les données sont chiffrées en TLS/SSL).
- Le serveur MediaContact se connecte au player : le firewall du player doit ouvrir un accès entrant pour le port TCP 1210.

1.1.13. Exemples de configurations

Configurations conseillées :

Composants	Débit central (siège)	100 players	500 players	1 000 players	5 000 players
Serveur MediaContact	Processeur	Double cœur Intel-compatible 2.0 GHz	Double cœur Intel-compatible 2.0 GHz	Quadri-cœur Intel-compatible 3.0 GHz	Octo-cœur Intel-compatible 3.0 GHz
	Mémoire	4 Go	4 Go	8 Go	8 Go
	Nb. accès	10	50	100	250
Serveur de communication MediaContact	Processeur				Octo-cœur Intel-compatible 3.0 GHz

Composants	Débit central (siège)	100 players	500 players	1 000 players	5 000 players
	Mémoire				4 Go
	Nb. accès				250
Passerelle MediaContact	Processeur	Double cœur Intel-compatible 2.0 GHz	Double cœur Intel-compatible 2.0 GHz	Quadri-cœur Intel-compatible 3.0 GHz	Octo-cœur Intel-compatible 3.0 GHz
	Mémoire	2 Go	2 Go	4 Go	4 Go
	Nb. accès	10	50	100	500